

FUNNY LINES

Un jeu de
Carlo Emanuele Lanzavecchia



Règle du jeu

Funny Lines est un jeu d'ambiance qui peut se jouer individuellement jusqu'à huit joueurs (minimum trois) ou en deux équipes de n'importe quelle taille.

*Le but de Funny Lines est d'être le premier joueur ou la première équipe à identifier l'objet ou l'animal représenté sur une carte cachée. Les joueurs dépenseront des **Fricos** pour acheter des formes qui révéleront graduellement l'image recherchée.*

Le jeu peut également être joué en mode coopératif, notamment dans les classes (voir note à la fin de la règle). Dans une classe, ou s'il y a trop de joueurs pour pouvoir jouer autour d'une table, vous pouvez utiliser de grands tableaux à la place des petits tableaux inclus.

Contenu du jeu

- De l'argent



- 1 paquet de cartes

- 2 tableaux effaçables

- 2 feutres noirs

- 1 support à carte

- 1 jeton **Carlo**



- 1 jeton **joueur actif**



- La règle du jeu

- 1 liste des objets/animaux représentés sur les cartes

Description des cartes

Sur le **recto** des cartes sont représentés :

- Des objets et des animaux dessinés en utilisant des formes géométriques.
Rassurez-vous, vous ne devez pas être un As en géométrie pour jouer à Funny Lines !
- Les quantités de chaque forme utilisées pour créer ce dessin.

Ainsi, le papillon (*carte numéro 1*) est fait de : 2 triangles, 2 cercles, 3 ovales, 2 rectangles, 2 lignes, 1 trapèze, et aucun carré.

Sur le **verso** des cartes sont représentées :

- Les formes utilisées dans le jeu et le coût de chacune spécifique à cette carte.
Les coûts sont de 1,2 ou 3 Fricos.
Plus une forme est utile pour identifier l’image, plus elle est chère !

**Note : Aucune forme n’est gratuite et même celles qui ne sont pas présentes dans une image coûtent 1 Frico.*

Dans l’exemple du papillon, chaque ovale coûte 3 Fricos, chaque cercle et chaque ligne coûte 2 Fricos et toutes les autres formes coûtent chacune 1 Frico.

**Important*

Il y a une petite section **Questions et réponses** ainsi qu’un exemple à la fin de la règle. Nous vous recommandons de les lire avant votre première partie. La liste des éléments représentés sur les cartes se trouve au dos de la règle.

Première règle : jouer en deux équipes

Règle: Vidéo de 2 minutes sur www.mjgames.ca

Formez deux équipes. Chaque équipe doit avoir au minimum deux joueurs mais les deux équipes ne doivent pas nécessairement être de la même taille.

Mise en place pour deux équipes

- Chaque équipe commence avec 75 Fricos. Le reste de l’argent reste dans la boîte (*la banque*).
- Chaque équipe choisit un joueur qui va dessiner.
Nous les appellerons **Carlo A** pour l’équipe **A** et **Carlo B** pour l’équipe **B**.
Ils prennent chacun un tableau et un feutre.
- **Carlo A** et **Carlo B** doivent être côte à côte faisant face aux autres joueurs.
- Les jetons **joueur actif** et **Carlo** ne sont pas utilisés.

But du jeu

La partie se déroule en six manches.

Une manche se termine lorsqu’une équipe a deviné l’image se trouvant sur la carte.

Après six manches, l’équipe qui a le plus de Fricos gagne la partie.

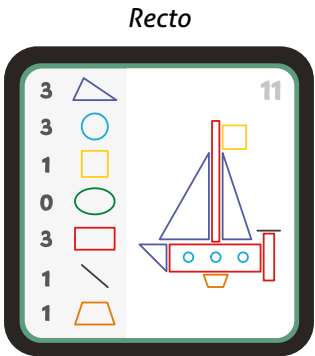
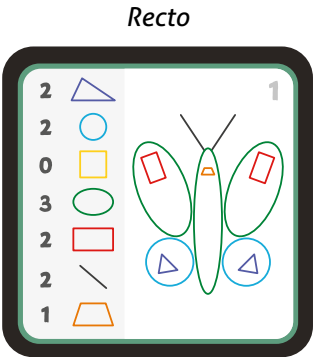
Comment jouer

Un des **Carlo** pioche une carte au hasard et la place dans le support de façon à ce que les deux **Carlo** voient le recto de la carte, celle avec l’image. Tous les autres joueurs voient le verso de la carte, celle avec les coûts des formes.

Un des **Carlo** prend de l’argent de la banque pour former un pot au centre de la table. Le montant initial du pot dépend de la couleur du bord de la carte :

- **Bleu** : 1 Frico
- **Vert** : 2 Fricos
- **Jaune** : 3 Fricos
- **Orange** : 4 Fricos
- **Rouge** : 5 Fricos

Une des deux équipes est tirée au sort pour commencer. Ce sera l’équipe **A**.



1 Acheter

L'équipe **A** achète une ou plusieurs formes. Il n'y a pas de limite à ce qu'elle peut acheter pour autant qu'elle puisse les payer. Supposons qu'elle achète 1 trapèze, 1 rectangle et 2 cercles. En utilisant l'exemple de la **carte 11**, elle paye le montant correspondant qui est de 5 Fricos et l'ajoute au pot ($1 \times 1 + 1 \times 2 + 2 \times 1 = 5$).

Puis l'équipe **B** fait la même chose en achetant également une ou plusieurs formes. Il n'y a pas non plus de limite à ce qu'elle peut acheter et elle peut acheter des formes précédemment achetées par l'équipe **A**.

Pour notre exemple, l'équipe **B** achète 1 trapèze, 1 ovale, 1 cercle et 2 triangles et ajoute 9 Fricos au pot ($1 \times 1 + 1 \times 1 + 1 \times 1 + 2 \times 3 = 9$).

** Notez que chaque équipe doit acheter au moins une forme.*

2 Dessiner

Les deux tableaux doivent être visibles en tout temps de tous les joueurs. Les deux **Carlo** commencent à dessiner dès que les équipes ont terminé leurs achats. Ils doivent chacun dessiner sur leur tableau les formes achetées par leurs équipes respectives en les positionnant comme ils le sont sur la carte. Toutefois, si la même forme apparaît plusieurs fois, ils peuvent choisir lesquelles dessiner.

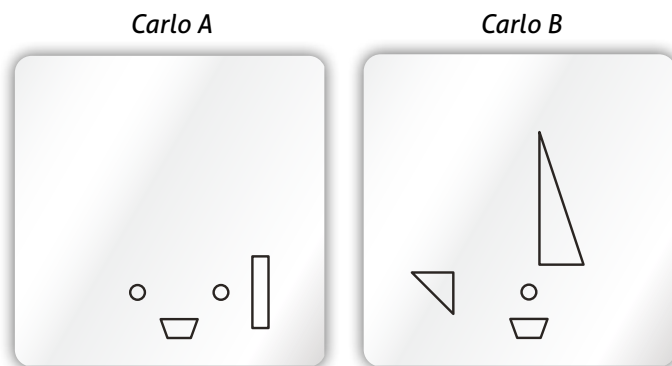
Dans notre exemple :

- L'équipe **A** a acheté 1 trapèze, 1 rectangle et 2 cercles
- L'équipe **B** a acheté 1 trapèze, 1 ovale, 1 cercle et 2 triangles

Carlo A va donc dessiner le trapèze, 1 des 3 rectangles (*de son choix*) et 2 des 3 cercles (*également de son choix*). Son tableau peut donc ressembler à ceci :

Carlo B va donc dessiner le même trapèze (*puisque'il y en a un seul*), 1 des 3 cercles (*de son choix*) et 2 des 3 triangles (*également de son choix*). Il ne peut pas dessiner l'ovale puisqu'il n'y en a pas. Son tableau peut donc ressembler à ceci :

Si aucune équipe n'a deviné l'image lorsque les Carlo ont terminé de dessiner, refaite des achats. N'effacez pas les tableaux ! Les formes supplémentaires achetées s'ajoutent aux précédentes formant ainsi une image de plus en plus précise.



3 Deviner

À tout moment, n'importe quel joueur (à part les Carlo bien sûr) peut tenter de deviner. Pour ça, il doit dire à haute voix le nom de l'objet ou de l'animal qu'il pense être sur la carte.

Les essais ne sont pas gratuits! Chaque tentative coûte 2 Fricos que l'équipe doit payer au pot.

La manche prend fin seulement si l'essai est réussi. L'équipe qui a trouvé gagne tout le pot. Une nouvelle manche peut commencer. Les tableaux sont effacés, une nouvelle carte est piochée et c'est l'équipe **B** qui cette fois commence les achats. La manche continue si l'essai a échoué.

Fin de la partie

Une manche se termine lorsqu'une équipe trouve le dessin représenté sur une carte. Une partie se termine à la fin de la 6ème manche ou si une équipe n'a plus d'argent.

L'équipe gagnante est celle qui a le plus d'argent. Une 7ème manche est jouée en cas d'égalité.

Deuxième règle : chacun pour soi !

Règle: Vidéo de 2 minutes sur www.mjgames.ca

Mise en place

- Chaque joueur commence avec un montant de Fricos qui dépend du nombre de joueurs
 - 3 - 4 joueurs : 34 Fricos
 - 5 - 6 joueurs : 23 Fricos
 - 7 - 8 joueurs : 17 Fricos
- Le reste de l'argent reste dans la boîte pour créer la banque
- Le premier joueur qui va dessiner est choisi au hasard et prend le jeton **Carlo**. Il prend également un tableau, un feutre et le support.
- Le joueur assis à la gauche de **Carlo** prend le jeton joueur actif et commence la partie.

** Notez que vous ne pouvez jamais être à la fois Carlo et le joueur actif.*

But du jeu

Une partie se joue en plusieurs manches qui dépendent du nombre de joueurs. Avec 3 ou 4 joueurs, chaque joueur sera **Carlo** deux fois. Avec plus de joueurs, chacun sera **Carlo** une seule fois.

Le nombre de manches est donc :

- 3 joueurs : 6 manches
- 4 joueurs : 8 manches
- 5 joueurs : 5 manches
- 6 joueurs : 6 manches
- 7 joueurs : 7 manches
- 8 joueurs : 8 manches

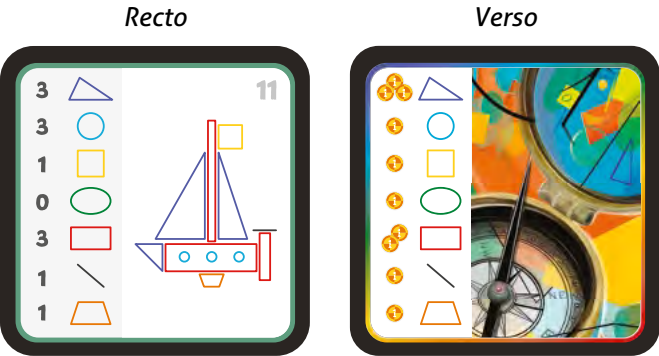
Le joueur qui a le plus d'argent à la fin de la dernière manche gagne la partie.

Comment jouer

Carlo pioche une carte au hasard et la place dans le support de façon à ce qu'il soit le seul à voir le recto de la carte, celle avec l'image. Tous les autres joueurs voient le verso de la carte, celle avec les coûts des formes.

Carlo prend de l'argent de la banque pour former un Pot au centre de la table. Le montant initial du Pot dépend de la couleur du bord de la carte :

- **Bleu** : 1 Frico
- **Vert** : 2 Fricos
- **Jaune** : 3 Fricos
- **Orange** : 4 Fricos
- **Rouge** : 5 Fricos



1 Acheter

Le joueur actif achète une ou plusieurs formes. Il n'y a pas de limite à ce qu'il peut acheter pour autant qu'il puisse les payer. Supposons qu'il achète 1 ovale, 1 rectangle et 2 cercles. En utilisant l'exemple de la **carte 11** ci-dessus, le coût correspondant est de 5 Fricos ($1 \times 1 + 1 \times 2 + 2 \times 1 = 5$).

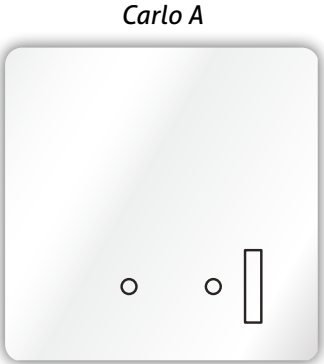
Le joueur actif paye ce montant au pot. Notez qu'il doit acheter au moins une forme. Si le joueur actif n'a plus de Fricos, il peut emprunter 10 Fricos à la Banque si c'est disponible. Il doit repayer cette somme dès qu'il possède plus de 20 Fricos. Il ne peut plus emprunter s'il a déjà emprunté une fois pendant la partie où si la Banque n'a plus d'argent. Dans ce cas, il ne peut rien acheter et doit donc passer son tour.

2 Dessiner

Carlo doit alors dessiner les formes achetées comme indiqué sur la carte. Il ne peut évidemment pas dessiner celles qui ne sont pas présentes dans le dessin. Il peut y avoir plus de formes sur la carte que le nombre acheté par le joueur. Dans ce cas, c'est Carlo qui décide lesquelles il dessinera.

Dans notre exemple (*le voilier*), il y a trois cercles sur la carte et le joueur actif en a acheté deux. **Carlo** va donc choisir deux des 3 cercles qu'il va dessiner. Il va également dessiner un des trois rectangles de son choix. Il ne pourra pas dessiner d'ovale puisqu'il n'y en a pas.

Quel rectangle et quels cercles doit-il dessiner? Son but est de donner le moins d'information possible aux autres joueurs et son dessin pourrait donc ressembler à ceci :



Lorsque **Carlo** a terminé de dessiner les formes achetées, et si personne n'a découvert l'image, le jeton joueur actif passe sur la gauche et le nouveau joueur actif va acheter des formes que **Carlo** va dessiner. Il peut acheter n'importe quelles formes incluant celles achetées par les joueurs actifs précédents.

N'effacez pas le tableau! Les formes supplémentaires achetées s'ajoutent aux précédentes formant ainsi une image de plus en plus précise.

3 Deviner

À tout moment, n'importe quel joueur (à part Carlo bien sûr) peut tenter de deviner. Pour ça, il doit dire à haute voix le nom de l'objet ou de l'animal qu'il pense être sur la carte.

Les essais ne sont pas gratuits! Chaque tentative, réussie ou échouée, coûte 2 Fricos que le joueur doit payer au pot.

Si l'essai est réussi, la manche prend fin et ce joueur gagne la moitié du pot. L'autre moitié va à **Carlo** (*arrondie en sa faveur s'il y a un nombre impair de Fricos*). Le tableau est effacé et le jeton **Carlo** passe à gauche. Le nouveau Carlo pioche une carte et c'est le joueur à sa gauche qui sera le premier joueur actif de cette nouvelle manche. La manche continue si l'essai a échoué.

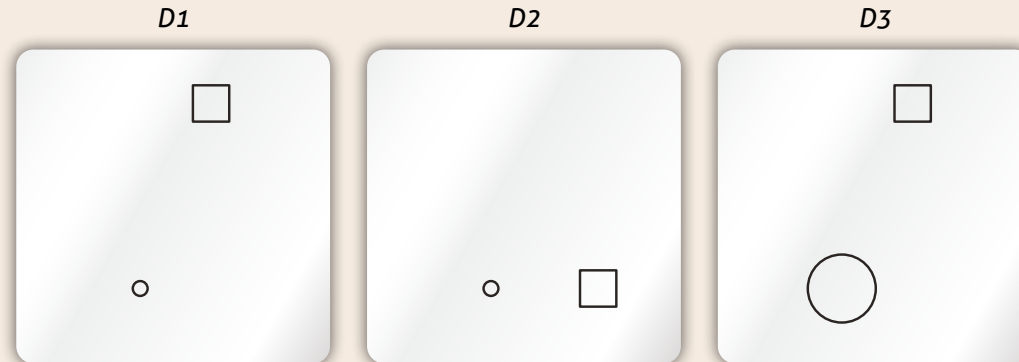
Fin de la partie

Une manche se termine lorsqu'un joueur trouve le dessin représenté sur une carte. Une partie se termine après le nombre de manches indiqué dans la section **But du jeu** ci-dessus. Le gagnant est celui qui a le plus de Fricos. En cas d'égalité, tous les joueurs égaux gagnent.

Questions et réponses

• **Doit-t-on dessiner les formes d'une façon particulière ?**

Il faut respecter l'emplacement des formes et leurs tailles proportionnelles. Ainsi, si **Carlo** doit dessiner un cercle et un carré pour le voilier, le dessin **D1** fonctionnerait, mais pas **D2** ni **D3** car il serait impossible de placer les autres éléments du voilier par la suite.



• **Que doit faire Carlo si :**

a. Son équipe ou un joueur achète une ou plusieurs formes qui n'existent pas dans le dessin ?

Il dit qu'elle(s) n'existe(nt) pas. La ou les formes doivent être payées par le joueur ou l'équipe ayant fait l'achat.

b. Son équipe ou un joueur achète 3 cercles et il y en a qu'un seul dans le dessin ?

Il dessine le cercle et dit qu'il y en a qu'un. Les 3 cercles doivent être payés par le joueur ou l'équipe ayant fait l'achat.

c. Son équipe ou un joueur achète 1 triangle et tous les triangles ont déjà été dessinés sur le tableau de Carlo ?

Il dit « *plus de triangles* ». Le triangle acheté doit être payé par le joueur ou l'équipe ayant fait l'achat.

• **Un joueur actif (ou une équipe) peut-elle passer son tour et ne rien acheter ?**

Non, un joueur actif doit acheter au moins une forme sauf s'il n'a plus de Fricos et ne peut pas emprunter à la banque. Une équipe doit toujours acheter au moins une forme.

• **Que fait-on lorsque plusieurs joueurs trouvent presque en même temps ?**

Premier « *crié* », premier servi. Commencez avec le premier et appliquez la règle. Le joueur (ou l'équipe) paye 2 Fricos et la manche s'arrête s'il a réussi. Sinon, le suivant paye 2 Fricos, etc. Si vous ne parvenez pas à savoir qui a parlé en premier, déterminez l'ordre au hasard (*en jouant à roche-papier-ciseaux par exemple*).

• **Pourquoi les cartes sont en couleurs alors que nous utilisons des feutres noirs ?**

Les couleurs aident **Carlo** à identifier les formes. Il peut repérer rapidement celles qu'il doit dessiner. Par contre, il est plus facile pour les autres joueurs de trouver un élément entièrement dessiné avec une seule couleur (*le noir en l'occurrence*).

• **Que se passe t-il si un joueur n'a plus d'argent ?**

En mode individuel, ce joueur peut emprunter 10 Fricos de la banque et continuer la partie. Il ne peut emprunter qu'une seule fois et seulement s'il y a des Fricos à la banque. Sinon, il devra passer jusqu'à ce qu'il devienne **Carlo**. Le prêt doit être remboursé dès que le joueur possède plus de 20 Fricos. Notez que dans le cas d'une partie à deux équipes, l'équipe qui n'a plus de Fricos perd immédiatement.

• **Quand devons-nous effacer les tableaux ?**

Seulement à la fin d'une manche lorsqu'un joueur a trouvé l'élément.

• **Certaines formes ne devraient elles pas être partiellement cachées lorsqu'elles se superposent ?**

Nous avons décidé de ne pas le faire car cela compliquerait considérablement le jeu. N'oubliez pas que le but est de trouver l'élément le plus rapidement possible et non de faire des dessins très réalistes.

• **Que se passe t-il lorsque le dessin d'un élément est complet et que personne ne trouve ?**

C'est un cas très rare. Continuez à chercher... Cependant, si plus personne ne veut essayer, le pot est partagé entre **Carlo** et la banque en mode « *chacun pour soi* ». Dans le cas d'une partie à deux équipes, la banque prend tout (*soyons réalistes !*).

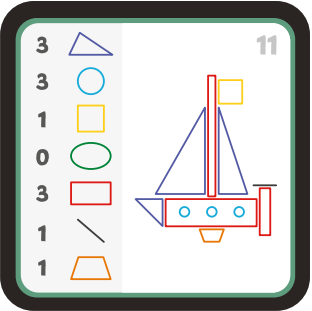
Exemple d’une manche – deux équipes

Un des **Carlo** prend une carte et la place dans le support entre les deux **Carlo**. Reprenons l’exemple du voilier. Tous les joueurs peuvent voir le verso de carte avec le coût des formes, mais aucun – excepté les deux **Carlo** – ne peut voir le voilier.

La carte ayant un contour vert, un pot de 2 Fricos est créé.

L’équipe **A** achète 1 trapèze, 1 rectangle et 2 cercles. Elle paie donc 5 Fricos au pot.

L’équipe **B** achète 1 trapèze, 1 ovale, 1 cercle et 2 triangles et paie 9 Fricos au pot.



Carlo **A** et **B** dessinent alors les formes achetées par leur équipe et leurs tableaux peuvent ressembler à ceci:

Deux joueurs de l’équipe **A** et un joueur de l’équipe **B** tentent leur chance et ils échouent tous. L’équipe **A** paie 4 Fricos au pot et l’équipe **B** paie 2 Fricos.

L’équipe **A** achète alors 2 rectangles, 1 triangle, 2 lignes, 1 carré et paie 10 Fricos au pot. Puis l’équipe **B** achète 1 triangle, 1 cercle et 1 rectangle et paie 6 Fricos au pot.

Carlo **A** et **B** ajoutent les nouvelles formes sur leurs tableaux respectifs qui deviennent:

Un joueur de l’équipe **B** puis un joueur de l’équipe **A** tentent leur chance. Celui de l’équipe **B** se trompe mais celui de l’équipe **A** trouve juste. Chaque équipe ajoute 2 Fricos au pot qui va ensuite entièrement à l’équipe **A** (42 Fricos).

C’est la fin de la manche. Les tableaux sont effacés et une nouvelle manche commence.

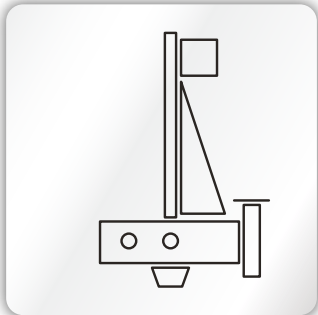
Carlo A



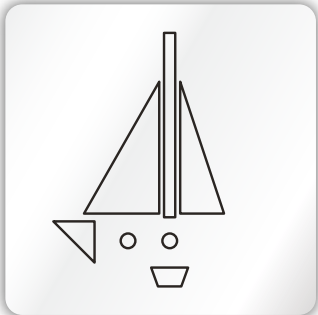
Carlo B



Carlo A



Carlo B



Utiliser ce jeu en mode coopératif

Funny Lines est un jeu d’ambiance, mais c’est aussi un moyen ludique et amusant d’enseigner les formes géométriques aux enfants. Les règles doivent être légèrement modifiées. Voici une suggestion, mais vous pouvez en créer d’autres :

1. Enlevez du jeu les cartes qui vous paraissent trop compliquées à trouver. Cela dépend bien entendu du groupe d’âge.
2. Ni l’argent ni les jetons ne sont utilisés. Si joué dans une classe, le tableau et une bonne vieille craie remplacent le petit tableau en plastique et le feutre.
3. À tour de rôle, les élèves proposent une forme géométrique que vous dessinez au tableau lorsqu’elle existe. Celui dont c’est le tour peut, s’il veut, tenter sa chance et essayer de deviner ce qui est sur la carte. S’il réussit, c’est toute la classe qui gagne! Sinon, c’est au tour de l’élève suivant de proposer une forme que vous ajoutez au dessin. Et ainsi de suite.

Utilisez ce code pour visiter le site et voir les vidéos des règles.



©2022 MJ Games - Tous droits réservés
Publié par MJ Games
Design des cartes: Elisabeth Duchaine-Baillargeon
Illustration de la boîte: Léa Wojcik

Ce qui est représenté sur les cartes

- | | | |
|--|--|-------------------------------|
| 1. Papillon | 26. Clown | 52. Réveil <i>(ou montre)</i> |
| 2. Chat | 27. Tournevis | 53. Couronne |
| 3. Moulin | 28. Sapin de Noël | 54. Toupie |
| 4. Citrouille | 29. Coccinelle | 55. Crabe |
| 5. Stylo | 30. Locomotive | 56. Ceinture |
| 6. Cocktail | 31. Montre | 57. Bague |
| 7. Clé | 32. Hélicoptère | 58. Pelle |
| 8. Cornet de crème glacée
<i>(ou glace)</i> | 33. Fusée | 59. Chenille |
| 9. Bougie | 34. Machine à café <i>(ou cafetière)</i> | 60. Grue |
| 10. Ciseaux | 35. Porte | 61. Boussole |
| 11. Voilier (ou bateau) | 36. Bonhomme de neige | 62. Trompette |
| 12. Sablier | 37. Cadenas | 63. Pont |
| 13. Feux de circulation | 38. Fleur | 64. Brosse à dents |
| 14. Canard | 39. Avion | 65. Balai |
| 15. Pinocchio | 40. Chien | 66. Cactus |
| 16. Chasse-neige <i>(ou bulldozer)</i> | 41. Tour Eiffel | 67. Carotte |
| 17. Totem | 42. Balance | 68. Rasoir |
| 18. Phare | 43. Bicyclette <i>(ou vélo)</i> | 69. Calculatrice |
| 19. Poisson | 44. Épée | 70. Arrosoir |
| 20. Cochon | 45. Pinceau | 71. Lunettes |
| 21. Ampoule | 46. Robinet | 72. Bus (ou car) |
| 22. Jeu de fléchettes | 47. Lapin <i>(ou lièvre)</i> | 73. Balançoire |
| 23. Briquet | 48. Girafe | 74. Tracteur |
| 24. Paquet cadeau | 49. Escargot | 75. Canne à pêche |
| 25. Église | 50. Fourmi | 76. Appareil photo |
| | 51. Compas | |